

ТЕКСТЫ РОЛЕВЫХ ИНТЕРНЕТ-ИГР В АСПЕКТЕ АКТИВНЫХ ЯЗЫКОВЫХ ПРОЦЕССОВ

Аннотация: в статье исследуется отражение активных процессов русского языка в текстах ролевых игр. Материал изучения – тексты игр, используемые для описания их процесса, структуры, а также примеры речи игроков.

Ключевые слова: ролевые интернет-игры, активные языковые процессы.

TEXTS OF ROLE-PLAYING INTERNET GAMES IN THE ASPECT OF ACTIVE LINGUISTIC PROCESSES

Abstract: the article studies the reflection of active processes of the Russian language in the texts of role-playing games. The research material is the texts of the games used to describe the game processes, structure and the examples of the players' speech.

Key words: role-playing internet games, active linguistic processes.

Русский язык является одним из наиболее интенсивно развивающихся языков. На современном этапе существенное влияние на обогащение русского языка оказывает интернет. Следствием влияний оказывается большое количество внутренних и внешних заимствований, неологизмы, окказионализмы, развитие лексической семантики, новые условия реализации словообразовательных моделей и оригинальное словообразование, новые морфологические свойства языковых единиц, оригинальный синтаксис письменных текстов, использование возможностей графики.

Настоящая работа посвящена исследованию явлений активных процессов русского языка в текстах ролевых игр. Материал изучения составляет метаязык игр, используемый для описания их процесса, структуры, а также особенности речи игроков, фиксируемые в игровых текстах.

Текстовые ролевые интернет-игры – это давно известное и распространенное хобби миллионов людей во всем мире. С позиции языка и коммуникации игры представляют собой симбиоз интернет-общения и литературного творчества. Явления тенденций активных языковых процессов, наблюдаемые в этой сфере, нигде не фиксируются, хотя оказывают большое влияние на современный языковой и культурный процесс. Так, тексты некоторых игр были положены в основу ряда литературных произведений, например, «Сага о копье» Лоры и Трейси Хикмен и Маргарет Уэйс.

Структура игры не проста. Каждый игрок создает текст, в котором описывает своего героя, обитающего в заданной вселенной, его мысли и взаимодействие с персонажами других игроков. Координацию действий игроков и персонажей осуществляет администратор игры. Он разрабатывает игровую вселенную, стратегию игры, составляет правила и следит за их исполнением. Как и любой игрок, администратор игры включен в активный речетворческий процесс и стремится быть интересным игрокам, прибегая, например, к языковой игре. Так, известная фраза Б. Н. Ельцина в конце его политической карьеры «Я устал, я ухожу» в речи администратора игры была преобразована в «реплику» с элементами языковой игры «Я устал, я мухожук». «Новая» реплика в данном случае, сохраняя первичный смысл «покинуть пост», призвана выразить недовольство игроками, сюжетом или качеством написания игровых сообщений и вследствие этого намерение уйти с должности администратора.

Личность игрока оказывает большое влияние на характер героя и его поведение, а творческие способности игрока (начитанность, языковое чутье, эрудированность) или их отсутствие влияют на внутреннюю структуру текста как важнейшего репрезентанта факта развития игры. Возраст игроков колеблется от четырнадцати до тридцати лет. Как правило, в игру вступают участники с гуманитарным складом ума. Большинство игроков обладают хорошими знаниями русской орфографии и пунктуации. Однако для данных текстов можно отметить вольное обращение со знаками препинания и частотность так называемых

нерегламентированных знаков. Например, *Под пристальным взглядом Лютиен, парочка виновато повела глазами* [vk.com/nash_mir_amiron]; *Мне сняли кандалы и вывели меня за пределы Арены?! и Мариуса тоже?! и того парня?! Меня – вместе с ними вывели и... оставили?!!* [vk.com/nash_mir_amiron]; *Ты – идешь за мой след в след, понял?* [vk.com/nash_mir_amiron]. К особенностям пунктуации в игровых текстах можно также отнести довольно частотное использование двусторонних астерисков (звездочек), призванных передать значение действий и намерений игрока (не персонажа) в данный момент и отражающих онлайн-режим игр. Например, «ребята, я сегодня больше не играю, ухожу спать».

Как показывают наблюдения, чрезвычайно активным в исследуемом материале является словообразовательный процесс. Наиболее частотно здесь суффиксальное словообразование, усечение основ, объединение полнозначных форм слов в одно слово и другие способы. Отметим наиболее востребованные из них при создании новообразований, активно используемых в русской игровой коммуникации.

1. Суффиксальный способ в текстовых играх обычно реализуется при решении нескольких задач. Например, задача адаптации иноязычной корневой морфемы в русском языке путем включения в процесс образования новых «русских» единиц. Так, слова *спойлерить*, *клипать* созданы присоединением русских суффиксов инфинитива к англ. *to spoil* в значении «портить» и *to clip* в значении «обрезать», реализуют значения «преждевременно рассказывать сюжетные подробности какого-либо художественного произведения, тем самым разрушая интригу» и «создавать видеоклип» соответственно, см.: *Про дальнейшие события спойлерить не буду* [из устного разговора игроков]; *Я всю ночь клипала, у меня уже глаза слипаются, и программа перестала работать* [из телефонного разговора игроков]. Отметим также, что в случае смысловой реализации слова *клипать* игроки явно опираются не только на значение производящего *клип*, но и квазипроизводящего русского глагола *клепать* в частичной реализации словарного значения «создавать что-л., скрепляя части». Суффиксальный способ позволяет решить

и другую оригинальную задачу – создание слова по привычной словообразовательной модели, передающего как ожидаемое (знакомое), так и новое значение. Так, слово *контакттик* реализует и значение «социальная сеть “ВКонтакте”», и значение «социальная сеть “ВКонтакте”, имеющая позитивное отношение участников общения в сети», см.: *Не хочу учиться, хочу сидеть в своём уютном **контакттике** и писать в игре* [из разговора в скайпе]. Слово *попаданец* имеет и значение «персонаж, переместившийся из одного мира в другой не по своей воле», и значение, наследуемое от глагола *попасть* (*попадать*) в жаргонном значении «оказаться в какой-либо неприятной ситуации», см.: *Это книга о туземцах. О тех людях, чьим мнением не интересуется **попаданец*** [knigilub.ru/forum/thread4].

Уникальным с точки зрения словообразования можно назвать слово *ДухLess*, которое в условиях интернет-игры характеризует игроков, нарушающих этические правила игры (например, превышающих возрастную рейтинг игры описанием сцен насилия), см.: *Зачем вы приняли его в группу?! Он же ДухLess! Он не даст вам спокойно играть!* [из телефонного разговора игроков]. Отметим, что слово *ДухLess* было использовано в названии известной книги С. Минаева и одноименного российского фильма, посвященного духовным проблемам современного поколения. В данном «русском» слове фактически реализована одна из суффиксальных моделей английского языка: присоединение суффикса *-less* вносит в значение производного слова семантику отсутствия, отрицания чего-либо, например, *homeless* в значении «бездомный», *hopeless* в значении «безнадежный», *careless* в значении «беззаботный». Эквивалентом выражения данного содержания в русском языке может выступить, например, приставка *без-*, передающая ту же семантику. Русскоговорящий зритель в непривычном облике нового слова должен был распознать вполне знакомое слово (и значение) «бездуховность».

2. Префиксально-суффиксальный способ использован в словах *забаниить* (от англ. *to ban* – запрещать, объявлять вне закона) в значении «заблокировать пользователя в пределах одного сайта или ресурса», см.: *На том сайте меня забанили за мат; зафейлиться* (от англ. *fail* –

сбой, провал) в значении «сделать что-то неправильно», см.: *Это ж надо так зафейлиться! Что он обо мне подумает?* и другие.

3. Способ усечения использован в словах *био* от *биография*, *норм* от *нормально*, *перс* от *персонаж*. См.: *У Амалира в анкете не наблюдаю био* [vk.com/wall-233653]; *Я знаю, что вы мне ответите: «А мне норм»* [zadolba.li/story/8957]; *У меня зашкаливает количество синеглазых персов* [из личного разговора игроков].

4. Способ сложения использован в словах *главгад* от *главный гад* в значении «главный отрицательный персонаж», см.: *в конце с мотивацией главгада что-то намудрили* [www.exler.ru/blog/item/15547]; *длиннопост* от *длинный пост* в значении «большое по объему игровое сообщение», см.: *Я так давно хотела поиграть, что теперь пишу только длиннопосты!* [из личной переписки игроков].

5. Способ сращения с сопутствующим наложением морфем использован в слове *плохорошо* в значении «неоднозначно, странно (о неуравновешенном психологическом состоянии)», см.: *Я себя чувствую как-то... плохоорошо* [из личной переписки игроков]. Сращением образованы «игровое» слово *рукалицо* и его стилистически маркированный дублет *челодлань*. Данные слова есть кальки с английского слова *фейспалм* (от англ. *face* и *palm*, т. е. *лицо* и *ладонь*), которое активно функционирует в речи англоязычных участников интернет-игр. Созданная позже калька *рукалицо* в том же значении прочно закрепилась в языке русских игроков наравне с производящим словом. Более того, стремление к необычности в выражении мысли подвело игроков к созданию дублета *челодлань*, производящими для которого послужили устаревшие слова *чело* (лоб) и *длань* (ладонь) с теми же значениями. Отметим, что в современных играх данное новообразование является шуточным и малоупотребительным.

6. Способ аббревиации использован в словах *ИМХО* в значении «по моему мнению» от англ. *ИМНО* (*In My Humble Opinion*), см.: *Ребят, имхо, конечно, но играете вы плохо* [vk.com/nash_mir_amiron]; *ГоТ* в значении «Игра Престолов» от англ. *Game of Thrones*, см.: *Мне не нравится жестокость, описанная в ГоТ* [vk.com/game_of_thrones_club]

и другие. В среде игроков распространены аббревиатуры *ПЛиО* и *ПЛиП*, обозначающие варианты перевода названия серии романов Дж. Мартина «Песнь льда и огня» или «Песнь льда и пламени». Романы Дж. Мартина оказывают большое влияние на многие ролевые игры, привлекая игроков сюжетом, большим количеством действующих лиц и выступая тем самым постоянным источником вдохновения, своеобразным «генератором идей». Отметим, что первая из приведенных аббревиатур считается более благозвучной, а потому более частотной в играх. Примеры свидетельствуют, что большинство аббревиатур, используемых в текстах интернет-игр, образовано от иноязычных слов.

В соответствии с общими тенденциями в русском языке лексика в изучаемой коммуникативной сфере представляет собой наиболее богатый материал. Безусловной тенденцией здесь выступает использование заимствований из других языков, в основном из английского, которые в большинстве случаев на данный момент уже освоены русским языком, а именно: пишутся преимущественно кириллицей, обрели род, вошли в словообразовательные гнезда. Например, следующие слова имеют парадигму склонения как существительные мужского рода и являются производящими для целого ряда слов: *спойлер* → *спойлерный* в значении «раскрывающий содержание», *спойлерить* в значении «раскрывать содержание», *заспойлерить* в значении «раскрыть содержание»; *флафф* → *флаффик* в значении «чересчур романтическое произведение», *флаффовый* в жаргонном значении «сопливый»; *пост* в значении «игровое сообщение» → *постить* в значении «размещать пост», *запостить* в значении «разместить пост», *репост* в значении «разместить пост повторно», *постер* в значении «человек, размещающий пост».

В играх активно употребляются также слова, которые, вероятно, в силу более позднего заимствования или особенностей семантики используются участниками как несклоняемые. Например, несклоняемое существительное *граммар-наци* в значении «человек, агрессивно реагирующий на грамматические ошибки в речи интернет-пользователей», см.: *Сразу хочу предупредить, что сам я не являюсь ярым граммар-наци, несмотря на заголовок записи* [alexanderklimov.ru/2012/03/18/grammar-

pazi]; *котэ* в значении «кот», см.: *Хочу создать в ролевой котэ – у меня аллергия на шерсть животных, так пусть хоть мой перс порадуется* [из личного разговора]; *кросспол* в значении «создание текста от лица героя, чей пол противоположен полу автора», см.: *Кросспол – это не серьезно, зачем девочкам играть за героев-мальчиков?* [vk.com/nash_mir_amiron].

Текстовые игры отличает большое количество окказионализмов, которые не находят отражения в современных словарях русского языка, но чрезвычайно востребованы среди участников игр. Например, окказионализмы *мушастик* в значении «неправдоподобно могущественный персонаж», см.: *Ты опять играешь за эльфа-мушастика, сколько можно, создай человека уже!* [vk.com/nash_mir_amiron]; *ванговать* от *Ванга* и *угадывать* в значении «предсказывать», см.: *Когда эта книжная серия только началась, я ванговал, что по ней будут снимать фильм* [из телефонного разговора игроков]; *оскорбинка* в значении «таблетка, вызывающая в человеке желание всех оскорблять», см.: – *Он сказал, что я коза! // – Не переживай, у него передоз оскорбинок* [из личного разговора игроков].

Наблюдения позволяют отметить и такие новообразования, в которых внутренняя форма не явна, а значение может быть выявлено только в контексте и с опорой на общую апперцепционную базу игроков. Например, слова *квента* в значении «анкета», см.: *Я создал квенту эльфа* [vk.com/roleplayercat]; *фэндом* в значении «сообщество, участники которого объединены единым интересом, связанным с произведениями искусства», см.: *Фэндом по «Гарри Поттеру» является самым большим в России* [hogwartsnet.ru]; *нейринг* в значении «душевное сопереживание романтическим отношениям между персонажами», см.: *Не вижу смысла в нейринге Шерлок / Ватсон – это ерунда какая-то* [vk.com/sherlockholmes.bakerstreet221b] и другие. Несмотря на непрозрачность внутренней формы новых слов, производных от заимствований, последние в игровых текстах оказываются существенно более востребованными, чем их русские синонимы. Например, слово *квента* (от эльф. *Quenta* – «история»; эльфийский – синтетический язык квенья, со-

зданный Дж. Р. Р. Толкином) употребляется чаще, чем «анкета»; слово *траблы* (от англ. trouble – «проблема») – чаще, чем «проблемы», см.: *От него, кроме траблов, нечего и ждать* [из телефонного разговора]; *спам* (от англ. spam – мусор) – чаще, чем «мусор», см.: *в игре спам не нужен* [didanarutoforum.ucoz.ru] и т. п.

Анализ исследуемого материала с позиции современных тенденций в синтаксисе подтверждает усиление влияния разговорного синтаксиса на письменную речь. Чрезвычайная близость неформального интернет-общения устному общению, оперативность реакции игроков на «реплики» друг друга обуславливают в текстах ролевых игр огромную популярность лаконичных предложений или фрагментов предложений, которые «наращиваются» к грамматической основе (и основному ситуативному смыслу). Участники игры очень быстро отправляют друг другу несколько сообщений подряд, графически выделяя в них наиболее актуальные для момента общения фрагменты текстов. Такая организация текста используется в следующих случаях:

- а) необходимость отделить друг от друга смысловые части предложения, см.:

Создай квенту и приходи играть,

мы не кусаемся.

У нас хорошо.

Правда [из личной переписки игроков];

- б) необходимость графически выделить главную мысль, см.:

Не делай этого.

Не делай, я еще раз говорю.

Не убивай этого героя [из личной переписки игроков];

- в) необходимость указать, что мысль не окончена и будет дальше развиваться (что мгновенно фиксируется в переписке), см.:

Я буду являться тебе в кошмарах

под руку с ним

и нудеть, чтобы ты сделала его основным персонажем

[из личной переписки игроков].

Важной синтаксической особенностью игровых текстов являются также так называемые интернет-мемы, представляющие собой заданный образец построения предложения. Например, мем *Нельзя так просто взять и...* в значении «невозможность совершения какого-либо действия говорящим» в среде игроков стал популярным благодаря фильму «Властелин колец» (хотя данная разговорная формула давно распространена в устной речи русских). См.: *Нельзя так просто взять и попасть в Хогвартс; Нельзя так просто взять и выспаться; Нельзя так просто взять и с первого раза сдать на права* и т. п. Образцом для другого популярного мема послужила строчка из песни группы «Сплин»: *и лампа не горит, и врут календари, и если ты давно хотела что-то мне сказать, то говори*. Эта строчка привлекла внимание игроков лаконичностью форм внутренних синтагм, их ритмичностью, а также возможностью заполнения позиций синтаксической структуры иными лексемами, актуальными с точки зрения новых смыслов. См.: *...и если в универе плохо все, тогда умри; ...и если ты давно хотела заварить мне чай, то завари* и т. п.

В анализируемом материале необходимо отметить также активное использование игроками графических приемов в оформлении текстов. Графические особенности позволяют указать на актуальные смыслы, на оригинальность формы их выражения. К востребованным здесь относятся следующие элементы графики: 1) сосуществование в слове строчных и заглавных букв, например, *НЦшники* (от НЦ ← NC ← NoChildren, то есть, «не для детей») в значении «игроки, в постах которых очень высок уровень насилия, жестокости и тому подобного»; 2) соединение нескольких слов в одно, например, *обожемой, сантабарбара, мимокрокодил*; 3) транслитерация, например, *dobri-uvecher* (добрый вечер); *yaesheneposmotreletotfilm* (я еще не посмотрел этот фильм); 4) набор русского текста при английской раскладке клавиатуры, например, *Ghbdtn!* (Привет!); *rfrltkf&* (как дела); 5) сочетание кириллицы и латиницы, например, *ДухLess*, где сочетание двух азбук дополнено еще одним нехарактерным для русского языка приемом орфографического оформления слова – включением внутренней про-

писной буквы; б) написание аббревиатур строчными буквами, например, *омг* в значении «ОБоже мой» от англ. *OMG (OhMyGod)*.

Итак, текстовые ролевые интернет-игры представляют собой особую форму литературного творчества, в котором участвуют люди разных интересов и профессий, в том числе молодые писатели, критики, редакторы, т. е. те, кто на данном этапе может влиять на современный языковой процесс. Молодость игроков, готовность к новому, соревновательность обуславливают высокий уровень творчества и новизны в текстах игр.

Активные процессы, происходящие в современном русском языке, очень показательны в данном материале: это и привлечение заимствованной лексики в словообразовательный процесс, и создание окказионализмов, и выстраивание предложений в соответствии с логикой устного общения и пр. Важно, что процессы обогащения русского языка в текстовых играх гораздо более интенсивны: то, что в обычной речевой практике (за пределами ролевых игр) незаметно происходило бы не один десяток лет, в игре происходит стремительно. Участие творчески развитой молодежи в данном процессе не может не оказывать влияния на современную языковую моду и повседневную речь нового поколения.

Е. Г. Соболева, Д. Р. Файзулина
Уральский федеральный университет,
Екатеринбург

ИНОЯЗЫЧНАЯ ЛЕКСИКА В РЕКЛАМНОМ ТЕКСТЕ: РЕДАКТОРСКИЙ АСПЕКТ

Аннотация: в статье рассматриваются особенности редактирования иноязычной лексики в рекламных текстах и предлагается стратегия редакторского анализа заимствованных лексем в формально-содержательном и содержательном аспектах.

Ключевые слова: рекламный текст, иноязычная лексика, редакторский анализ.